

Да, опоздали мы с этой вестью... Мероприятие не только будет, оно было. До самого последнего момента наша группа собиралась прибыть в Питер, но увы, эту затею пришлось отложить по многим причинам. Естественно, мы сожалеем о несодержанном, но события уже не вернуть.

Вот несколько вопросов, которые мы задавали Максиму Мучкаеву/Unbeliever'у, буквально за неделю до проведения Chaos Constructions. Также приведены и его ответы.

А> Раз уж ты один из организаторов CC1, то ответь на несколько вопросов.

М> Попробую.

А> Где будет происходить (да и определено ли вообще) сие действие? На этот вопрос нужен конкретный ответ.

М> Вообще вся информация есть на сайте www.cc01.ru.org.

А> Сколько будет стоить вход на это мероприятие? Так же нужен конкретный ответ, а не такой как: - «Не более столько-то долларов».

М> Не знаю. Ориентируйтесь на 100 рублей или меньше.

М> Да легко!

Конечно вопросов было не очень много, т.к. мы все же собирались сами на это мероприятие, но видимо не судьба... Надеемся, что активные читатели и все наши друзья, ко-

CHAOS CONSTRUCTIONS 2001 BUDET!

А> Сколько примерно человек изъявили желание прибыть на CC1?

М> Сейчас около 100 человек подтвердили присутствие на пати - см. все тот же официальный сайт. Думаю реально будет людей не меньше чем в прошлом году -400-500 человек.

А> В случае, если мы поедем на CC1, можно ли будет организовать продажу нашей газеты там на месте?

которые были на Chaos Constructions, поделятся с нами своими впечатлениями и напишут нам. Мы же в свою очередь, хотим, чтобы следующий номер у нас получился посвященным этому событию уходящего года.

Ну а теперь, хотелось бы вас заинтриговать. Сразу предупреждаем, думайте о хорошем! Мы хотим объявить... А что мы хотим объявить, читайте в следующем номере. До встречи!

Эй, ты там! Да, да, именно ты. А может и не ты, а вон тот дядька за ненавистным РС. Ведь он больший спектрумист, чем ты. И, возможно, даже сценер, в отличие от тебя. Если

их много (в том числе и я), кто просто не может достать свежие номера каких бы то ни было изданий, и для кого единственным средством связи с окружающим миром ZX является эта досточти-

ПРИЗЫВ

тебя это задело, то сиди и читай!

Какой ты сценер-спектрумист, если единственное что ты можешь делать, это пить пиво, да писать гифты и прочую лабуду, а так же электронные газеты и крутые демки. Если даже не можешь часть материала из своего издания предоставить для «Абзаца». Ведь газета попросту «загнется», не успев пожить. Да к тому же есть люди, и

мая газета. Какая ты частичка мира Спрессу? Да просто никакая! Если даже не можешь привлечь к себе и Спектруму внимание, собрать, сплотив таких как все мы, кто еще один-единешек за своей клавишей. Признаюсь, если бы судьба не свела меня с Capry/Studio Stall, то погиб бы еще один спектрумист, так и не вкусив всей прелести этого компьютера, «загнулся» бы

Мысли вслух

и все. Продолжал бы мечтать о РС, когда рядом такая прекрасная машина. Главное -поддержка! Нам всем нужна поддержка и информация не только газеты «Абзац», но и всего ZX, частью которого ты себя считаешь. Не стоит отсиживаться перед монитором, дыра в нем скоро будет. Сделай хоть что-нибудь для неизвестных юзеров и ламеров, хакеров и gfx'еров, музакеров и кодеров! Найди их, заяви о себе. Напиши что ты существуешь. Докажи, что ты истинный спектрумист, которому небезразлична судьба ZX. Возьми в руки ручку и приступи к действиям, ты нам нужен!!!

Slate, г.Екатеринбург

Читатель читателю

Ключевое слово

...Закончив свой первый проект, Nike ждал откликов. Программа получилась слабовата по части кода и графике, но опыта не было, и Nike был очень рад, что довел хоть одно дело до логического конца.

Неделями проводя время возле компьютера, он вовсю изучал ассемблер. Пыхтя и напрягаясь со всей силы, он все же продолжал писать программу. Nike ждал откликов...

Прошло некоторое время. Набравшись опыта, он начал делать новую классную игрушку. Но случилось непоправимое...

(Окончание на стр. 2.)

Колючее слово

(Окончание. Начало на стр. 1.)

Прочитывая популярное информационное издание, в обзоре ЕГО назвали ламером, бездарем, а его проект полным бредом... Охмелев после горя, продав свой Спектрум и купив Писи, Nike с удовольствием оттягивался в Quake II. Без угрызений совести выбросил ненужные 5,25" диски в мусорное ведро. Исходники крутой игры ушли в прошлое... Так и не родившись как кодер, Nike превратился в тупого гамера на тупой платформе...

Хаяшки пиплы, на сей раз хочет высказаться и осветить некоторые моменты нашей с вами жизни некий Mad Killer from Predatory group. Мое обращение, в первую очередь, относится к господам крЮтым и закрЮченным спектрумистам.

Уважаемые товарищи, а не думали ли вы, когда вы набивали тексты в свои издания, что некорректным словом, можете «убить» в душе человека, который, недосыпая, писал программу просто так, за стремление что-то делать? Ведь не все сразу стали профессионалами кодинга, графики, музыки и т.д. Вспомнили бы лучше свои первые шаги (если таковые были), ведь не все сразу получалось. Стыдно должно быть вам! Ведь вы воспитываете своих читателей. В ваших, не всегда хороших ручках, их мировоззрение на ту или иную тему. Согласен, есть плохие работы, но вместо того, чтобы кричать людям, что вы ламеры, могли бы указать на недостатки, посоветовать, и даже похвалить! Для лучшего понимания проблемы, советую почитать любой учебник по психологии. А может быть этот человек, которого вы обидели, общается с другими спектрумистами и ему станет стыдно. А его авторитет упадет по вашей вине. Сами подумайте, сколько нас осталось -последних из Могикан? А тех, кто хоть что-то еще делает, вы сами истребляете! Думайте господа, думайте, что сеете вы - добро или зло?

На этом моя коротенькая статья заканчивается, но пусть ее глубокая мысль останется у вас в голове. Ни в коей мере не хотел кого-то обидеть. Умный человек осмыслит и сделает выводы. Всего наилучшего, до новых встреч.

Mad Killer
специально для «Абзаца»

(Окончание, начало в № 6.)

Остался невыясненным вопрос: как же зависит расстояние между однородными точками стереограммы от цвета точки на картинке. Прежде всего, скажу, что расстояние может варьировать от 32 до 64 пикселей. Чем меньше расстояние между точками, тем ближе будет объект или обозначенный и наоборот, чем больше расстояние, тем дальше будет объект. Замечу, что чем больше расстояние между точками, тем проще увидеть объемное изображение. И уж совсем не просто на экране Спектрума увидеть стереограмму, на которой одновременно встречаются расстояния 32 и 64 пикселя. Для разрешения 192x256 наиболее оптимальны расстояния 32-40 пикселей при восьмиплановой картинке или 32-48 при шестнадцати планах. Таким образом, становится очевидным, что стереограммы, которые встречаются в некоторых demo (например, в MQM-5) не были получены

стройкой на картинку вызывает затруднение. В дальнейшем, когда Вы научитесь быстро настраиваться на трехмерное изображение, от вспомогательных символов стоит отказаться, но это дело вкуса. Итак, посмотрите на два вспомогательных символа сверху стереограммы, а теперь попытайтесь посмотреть сквозь них, за плоскость поверхности экрана. Изображение потеряет резкость, а вспомогательные символы начнут двоиться и вместо двух четких значков Вы увидите четыре расплывчатых, постарайтесь не акцентировать внимание на значках и продолжать смотреть сквозь них. Значки начнут медленно продолжать раздваиваться (здесь нужно терпеливо ждать пока ваши глаза сделают эту работу за Вас) до тех пор, пока два центральных не сольются воедино. Теперь вместо четырех значков Вы увидите три, причем центральный значок Вы должны увидеть четко и резко, зафиксируйте свое внимание

СТЕРЕОГРАММЫ НА СПЕКТРУМЕ

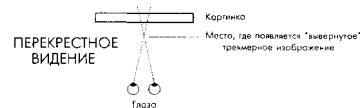
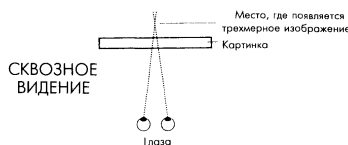
на Спектруме, а лишь конвертированы с других платформ. Дело в том, что на Спектруме на одном знакоместе удастся получить только два (по количеству цветов) плана, в то время как в той же MQM-5 их больше. Конвертер должен четко отличать одну точку от другой, для этого и используются цвета. Зная, что для формирования цвета пикселя на Спектруме используется три бита и еще два, отвечающие за BRIGHT и FLASH, получаем 5 бит на цвет, итого 32 цвета или 32 плана. Однако визуально, рисуя картинку, не получится отличить между собой просто черный цвет, яркий черный цвет, яркий мигающий черный цвет и т.д. Может быть кому-нибудь удастся использовать триколорные и мультиколорные картинки или GigaScreen для получения стереограмм - в этом случае будет снято ограничение на два плана на знакоместе. С программной точки зрения сложностей здесь нет, но, на сколько я знаю, для этих режимов не существует полноценных графических редакторов, поэтому подготовить картинки для конвертирования не представляется возможным. А сейчас мне хочется остановиться на способе просмотра подобных картинок. Сразу же оговорюсь, что тот «мусор», который возникает на экране в процессе конверсии и есть трехмерная картинка, ее нужно только увидеть. Увидеть объемную картинку может ЛЮБОЙ человек, независимо от остроты зрения, единственное неперемutable условие: наличие обоих глаз. Если Вы четко видите точки на экране, то Вы увидите и стереоизображение. Вспомогательные символы помогут Вам настроиться на объемную картинку, но они немного портят стереограмму. Ими стоит пользоваться на первых порах, когда на-

на нем, привыкните к этому фокусу зрения. Медленно переведите свой взгляд вниз, Вы должны видеть четко, до каждого пикселя, трехмерное изображение. Вы можете перемещаться взглядом по всей картинке, как если бы она была обычным рисунком. Возможно, в первый раз потребуется слишком много времени, чтобы научиться смотреть стереограммы, но поверьте, оно стоит того. В следующий раз настроится на объемное изображение будет гораздо проще. Если по каким-либо причинам, мое объяснение, как смотреть картинки, оказалось непонятным, я приведу способы просмотра все из того же буклета «Новое измерение», только имейте в виду, что эти способы описаны для конкретной печатной книги.

«Наилучший способ увидеть трехмерное изображение на обложке этой книги! Посмотрите на свое отражение на глянцевой обложке этой книги. Картинка становится расплывчатой (не в фокусе). Именно такого результата и следует добиться. Если двухмерная поверхность картинки не станет расплывчатой, не появится и трехмерное изображение. Средоточив внимание на своем отражении, расслабьтесь. Иногда приходится подождать несколько минут, но уверяем вас, вы не зря потратите время. Вы почувствуете, как что-то начинает происходить. Продолжайте смотреть, и вскоре появится изображение. После того как вы увидите трехмерное изображение в первый раз, с каждым разом вам будет все проще и проще добиться этого результата. Далее в книге вы найдете описания других способов увидеть магические изображения в тех случаях, когда поверхность картинки не дает вашего отражения. Способ 2. Смотрите на картинку, но не фиксируйте внимание на конк-

ретной точке. Расслабьтесь и не напрягайте зрение. Через некоторое время вам покажется, будто что-то происходит. Картинка начнет изменяться. По-прежнему не напрягайтесь - ваши глаза все сделают сами. А от вас требуется лишь терпение. Обычно вначале появляется рельефное изображение лишь части рисунка. Продолжайте смотреть, не сосредотачиваясь на какой-то определенной точке, и перед вами возникнет рельефное изображение рисунка целиком. Способ 3. Поднесите картинку к кончику носа. Вы увидите совершенно расплывчатое изображение. Дайте глазам привыкнуть. Затем, не меняя направления взгляда, медленно отодвигайте картинку, пока она не окажется на расстоянии вытянутых рук. Вы должны увидеть изображение. В противном случае проделайте все сначала. Несколько попыток должны увенчаться успехом. Существуют различные приемы рассматривания стереоскопических изображений. Но в любом случае главное - не фиксировать взгляд, оставляя рисунок нечетким. Если вы не увидели изображение с первой попытки, не отчаивайтесь - такое случается часто. Но не будьте слишком настойчивы, ведь вы вынуждаете глаза проделывать непривычные упражнения и рискуете их утомить. Лучше повторить попытку через некоторое время. Способ 4. Это так называемый метод «сквозного видения». При этом способе взгляд фиксируют за виртуальным изображением. Во время этого процесса рисунок начинает утрачивать четкость и происходит автоматическая аккомодация глаза. Как и в предыдущих случаях, не напрягайтесь. Когда вы привыкнете к таким упражнениям, возможно, именно этот способ поможет вам наиболее быстро увидеть скрытое изображение. Все рисунки этой книги задуманы, чтобы видеть их как бы в зеркале. Однако как только вы освоитесь с таким типом стереоскопической визуализации, поупражняйтесь смотреть на них, слегка скосив глаза к носу. Чтобы овладеть такой техникой, вам потребуются некоторое время, но в результате вы получите скрытое изображение в отраженном виде.

На приведенном ниже рисунке наглядно показано, как это происходит:



Тренированные читатели могут проверить этот способ, если они с легкостью видят все картинки этой книги. Получив одно стереоскопическое изображение, вы можете увидеть и другое. Для этого подождите, пока появится стереоскопическое изображение, и отыщите внутри него широкую плоскую поверхность. Поупражняйтесь с помощью одного из вышеописанных способов, добиваясь того, чтобы эта поверхность стала не-

резкой. Будьте терпеливы, такой метод требует большой сосредоточенности, и вам может показаться, что вы начинаете с нуля. Но постепенно перед вами появится измененная версия первого изображения. Теперь вы видите только этот второй вариант. На практике некоторым удается получить до трех вариантов. Однако это значительно труднее, почти невозможно с изображениями, на которых не удается обнаружить широкой плоской поверхности. И не старайтесь сразу добиться полного успеха, поскольку это занятие создает большую нагрузку на глазные мышцы.»

В конце статьи я привожу свою программу, которая позволяет конвертировать картинку в 8 планов. Программа не идеальна, ее можно еще долго оптимизировать, но, не смотря на это, она вполне работоспособна и может послужить основой для полноценного конвертера или plug-in'a к графическому редактору.

**;ПРОГРАММА ДЛЯ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ
;ВОСЬМИЦВЕТНОЙ КАРТИНКИ, ЗАГРУЖЕН-
НОЙ**

**;ПО АДРЕСУ #C000, В СТЕРЕОГРАММУ
; (C) Станислав Юдин
;Г. Владивосток, 2001**

```

ORG      #8000
;Устанавливаем черный бордюр и
очищаем
;экран
DI
XOR      A
OUT      (#FE),A
LD       HL,#4000
LD       DE,#4001
LD       BC,#17FF
LD       (HL),L
LDIR
LD       HL,#5800
LD       DE,#5801
LD       BC,#02FF
LD       (HL),#47
LDIR

```

**;Заносим исходные адреса конвер-
тируемой**

```

;картинки и стереограммы
LD       HL,#C000
LD       (ADR_SCR),HL
LD       HL,#4000
LD       (ADR_3D),HL

```

**;Задаем количество строк на экра-
не**

```

LD       B,#C0
NEXT_LN PUSH BC

```

**;Заполняем строку случайными точ-
ками**

```

LD       B,#FF
XOR      A
LINERND PUSH BC
PUSH    HL
PUSH    AF
RND0    LD       HL,#0000
LD       A,H
OR       L
JR       NZ,RND1
INC      L
RND1    SLA     L
RL       H
BIT      7,H
JR       Z,RND2

```

```

CCF
RND2    BIT      5,H
JR       Z,RND3
CCF
RND3    BIT      4,L
JR       Z,RND4
CCF
RND4    JR       NC,RND5
SET     0,L
RND5    LD       (RND0+1),HL
POP     AF
RR      L
POP     HL
CALL    POINT
INC     A
POP     BC
DJNZ   LINERND

```

**;Задаем количество пикселей в стро-
ке,**

```

;которое будем обрабатывать
LD       B,#DF
XOR      A
NEXT_PT PUSH BC
PUSH    AF

```

**;Начинаем проверку цвета точки на
;картинке**

```

LD       HL,(ADR_SCR)
PUSH    AF
LD       A,H
AND     #18
LD       H,A
RLC     L
RLC     L
RLC     L
LD       A,L
AND     #07
OR       H
LD       E,A
LD       D,#00
POP     AF
PUSH    AF
CHECK1  SUB     #08
JR       C,CHECK2
INC     D
JR       CHECK1
CHECK2  LD       A,E
AND     #18
SRL     A
SRL     A
SRL     A
OR       #D8
LD       H,A
LD       A,E
AND     #07
OR       A
RRA
RRA
RRA
RRA
ADD     A,D
LD       L,A
POP     AF
PUSH    HL
LD       HL,(ADR_SCR)
CALL    XPIXEL
POP     HL
PUSH    AF
LD       A,(HL)
JR       C,CHECK3
RRA
RRA
RRA
CHECK3  AND     #07

```

**;Зная цвет точки, вычисляем рас-
стояние**

```

;до дополнительной точки стерео-  
граммы

```

```

LD HL, TABLE
LD D, #00
LD E, A
ADD HL, DE
LD B, (HL)

;В нужном месте зажигаем или гасим
;пиксель
POP AF
LD HL, (ADR_3D)
PUSH BC
CALL XPIXEL
POP BC
RR D
ADD A, B
JR C, NO_PT
RL D
CALL POINT
NO_PT POP AF
INC A
POP BC

;Переходим к обработке следующего
;пикселя
DEC B
JP NZ, NEXT_PT

;Переходим к следующей линии
;картинки и стереограммы
LD HL, (ADR_SCR)
LD DE, #0020
ADD HL, DE
LD (ADR_SCR), HL
LD HL, (ADR_3D)
ADD HL, DE
LD (ADR_3D), HL
POP BC
DEC B
JP NZ, NEXT_LN

;Ставим вспомогательные символы
;и возвращаемся
XOR A
LD (#582C), A
LD (#5834), A
RET

;-----
;Подпрограмма проверки пикселя
;Входные параметры:
;HL - адрес строки
;A - номер точки в строке
;Выходные параметры:
;CY=1 пиксель зажжен
;CY=0 пиксель потушен

XPIXEL PUSH HL
PUSH AF
XPIXEL2 SUB #08
JR C, XPIXEL1
INC L

XPIXEL3 RLA
DJNZ XPIXEL3
RR H
POP AF
RL H
POP HL
RET

;-----
;Подпрограмма установки и удаления
;пикселя
;Входные параметры:
;HL - адрес строки экрана
;A - номер точки в строке
;CY=1 - поставить пиксель
;CY=0 - удалить пиксель

POINT PUSH HL
PUSH AF
POINT1 SUB #08
JR C, POINT2
INC L
JR POINT1
POINT2 ADD A, #08
LD B, A
INC B
XOR A
SCF

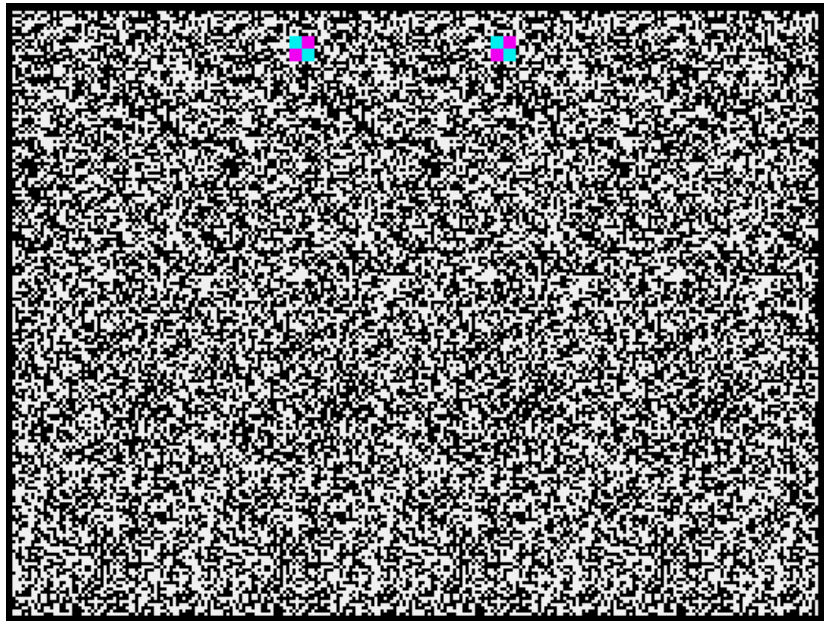
POINT3 RRA
DJNZ POINT3
LD B, A
POP AF
PUSH AF
LD A, B
JR NC, POINT4
OR (HL)
JR POINT5
POINT4 CPL
AND (HL)
POINT5 LD (HL), A
POP AF
POP HL
RET

;Переменные, хранящие текущие адреса
;обрабатываемых строк картинки и
;стереограммы
ADR_SCR DEFW #0000
ADR_3D DEFW #0000

;Таблица соответствия цвета (по-
;рядковый
;номер) глубине плана (число)
TABLE DEFB 64, 63, 62, 61, 60, 59,
58, 57

(C) Станислав ЮДИН
г. Владивосток
e-mail: specsy@softhome.net
FIDO: 2:5045/78.4
ZXNet: 500:4232/1

```



Пример стереорисунка из программы «Magic Eye» автора статьи

Этюды

Конкурс по процедуре прямоугольника продолжается...

Павел СТАХОВ, Первоуральск

Почитал шестой номер, процедуру оптимизировать не удалось, поэтому переписал по-новой:

```

;hl=adr on screen
;d=высота (1-192)
;e=ширина (1-32)
RECT LD HL, #4000
LD DE, #0102
PROC2 LD C, #FF
LINE4 DEC D

```

```

JR Z, PROC2
LD B, E
PUSH HL
LD (HL), C
INC L
DJNZ $-2
DEC L
SET 0, (HL)
POP HL
SET 7, (HL)
LD C, B
INC H
LD A, H
AND 7

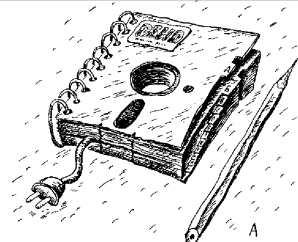
```

```

JR NZ, $+12
LD A, L
ADD A, 32
LD L, A
JR C, $+6
LD A, H
SUB 8
LD H, A
LD A, D
INC A
JR NZ, LINE4
RET

```

Итого: длина 39 байт.
Конечно работает немало по-другому, теперь



чистит внутреннюю область, нет ограничений на высоту, ширина боковых - 1 пиксель...

Результаты

Мы представляем вам результаты анкетирования, проводимого в третьем номере нашей газеты. Многие из вас наверняка уже позабыли, что мы вообще делали такое. Неудивительно, ведь на анкету ответило всего 10 человек! По этой причине, мы не стали высчитывать никаких процентов, здесь и так все видно. Итак, вот ваши ответы.

ОТВЕТЫ НА АНКЕТУ

1. Откуда вы узнали о газете «Абзац»?

- От редактора - 2;
- Из сети - 3;
- От других людей - 3;
- Из других изданий - 2;

2. Для каких целей вы купили эту газету?

- Быть в курсе событий Спектрума - 8;
- Поддержать новое начинание - 2;

3. Назовите наиболее интересные и полезные материалы этого номера (укажите название):

На этот вопрос, даже 10 человек дали большой разброс. Поэтому можно сделать вывод - читателям понравился весь номер.

4. По вашему мнению, объем материалов на какую тему следует увеличить/сократить (ваше предложение)?

- Программирование - 3;
- «Железо» - 3;
- Новости - 2;
- Увеличить количество рубрик - 2;

5. Писали ли вы нам до заполнения этой анкеты?

- Да - 3;
- Нет - 7;

6. Сколько человек прочитало этот номер?

Здесь получается число в 4 раза превышающее количество присланных

анкет! Это нас очень радует.

7. Интересует ли вас информация о новых программных продуктах?

- Да - 10;

Мы конечно не сомневались. Вот только почаще бы радовали нас творческие люди своими продуктами.

8. Какую сумму вы готовы потратить на покупку нужной вам программы/игры?

Средняя сумма получается в пределах 30-ти рублей, т.е. 1\$.

9. По вашему мнению, авторы газеты «Абзац» - это:

Здесь нас называли и профессионалами и любителями... В общем мы и сами не разобрались кто же мы такие:)

10. Оправдал ли этот номер ваши надежды?

- Да - 8;
- Почти да - 1;
- Нет - 1;

11. Согласны ли вы регулярно приобретать газету?

- Да - 10;

12. Целесообразно ли организовать подписку на газету и будет ли это пользоваться популярностью?

- Да - 8;
- Нет - 2.

Анкетирование сказалось - нужна подписка... Но видимо пока такого не предвидится. Почему? Объясняем. Мы не видим твердой уверенности в нашей стране. Вдруг завтра «август» и все ваши присланные деньги «испарятся». А мы такой ответственности брать на себя не хотим. Наверно это единственная причина препятствующая нам сделать подписку. В общем поживем, увидим.

Новости с «мягкого фронта»

Вышла очередная версия лучшего, на сегодняшний день, графического редактора для Спектрума - **Burial graphic editor v.3.05**. Видимо это исправленная версия предыдущей 3.01 версии, т.к. они практически ничем не отличаются. А вот от версии 2.41 они отличаются очень сильно.

- Полностью изменился внешний вид;

- Наконец-то появилась печаталка самого обычного шрифта, но с очень большими возможностями. Теперь можно выбирать матрицу для шрифта, т.е. его ширину от 3 до 8 пикселей. Так же присутствует и редактор шрифта.

- Для нарисования овала, не нужно растягивать прямоугольник, теперь он рисуется точно также как и округлость. Единственное, что не понятно, почему все примитивы перерисовываются только тогда, когда курсор остановится?

- К этой версии написано больше добавочных модулей, расширяющих возможности самого редактора.

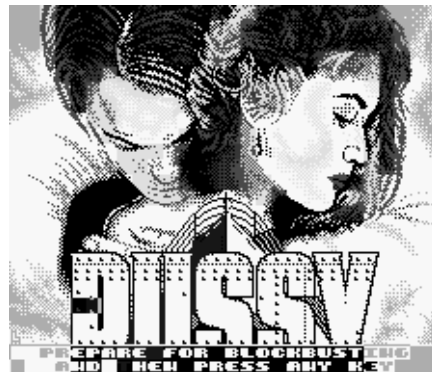
Говоря короче, попробуйте в действии этот редактор вам стоит. Найти его можно у авторов по адресу:

656057, Алтайский край, г.Барнаул, ул. Панфиловцев 14-45, Трофимову Кириллу (sinn) или обратиться на e-mail: sinn_dt@mail.ru

В общем, теперь уже нельзя сказать, что старина Art Studio является лучшим редактором для Спектрума, как это было слышать пару/тройку лет назад. На смену ему пришел новый и энергичный «маляр», как его называют сами авторы.

По нашим сведениям, авторы пишут следующую версию редактора, но как они заявили, это будет последняя версия. Распространяться она будет вместе с исходными текстами редактора, поэтому, если кому что-то не хватает в нем, изучайте ассемблер и дописывайте сами.

И еще одна новинка последнего времени, но на этот раз это игра. **Pussy** - игра, которая нашумела в свое время и пропала. Теперь ее собрали (но уже не авторы) и выпустили в свет. Игра занимает целый диск и это стоит того! По характеру, это логическая игра, пусть и с



детским (но каким!) оформлением. Игра настолько профессионально и качественно оформлена, что теперь всем новым играм на Спектруме, по нашему мнению, нужно стремиться к этому уровню.

Ибо ниже этого уровня, современной игре, появляться на свет лучше не следует. Можно сказать, что это новая планка в создании игр, которую следует преодолевать всем будущим авторам.

Читатель читателю**ADVENTURER #1 Рыбинский компьютерный журнал.**

1. Презентация. Подробное описание приключенческих программ ТАЛИСМАН и ADVENTURE «С».

2. Обзор. Обзор новинок ПО по Рыбинску.

3. Интерфейс. Рассказ о рыбинских программистах и хаккерах.

4. Обмен опытом. Доработка компьютера ATM-TURBO-2.

5. Система. Подробное описание VU-3DPOOL и MEGA SCREEN.

6. Между прочим. Тайники в программах (rokes & cheat mode).

7. Приложение. PIPE DREAM, ТАЛИСМАН, ADVENTURE «С».

ADVENTURER #2

1. Презентация. Подробное описание приключенческой трилогии «SHERLOCK 1,2,3» и логической игры «MINER».

какая мафия Инфорком кинула рыбинского хаккера». Тест «Больны ли Вы Спектрумом?».

2. Презентация. Описание игр «WHERE TIME STOOD STEEL», «КОСТИ-ПОКЕР» и «БЕСЫ».

3. Раскрутка. Описание стратегической игры «SCORPIONS», описание новых миссий к игре «LAZER SQUAD», новелла и описание имитатора звездолета «STARGLIDER-2».

4. Обзор. Обзор новинок ПО.

5. Обмен опытом. Уроки программирования, ответы на вопросы читателей по ассемблеру, дисковые загрузчики.

6. Система. Обзор новых системок.

7. Новелла (по игре REBEL STAR).

8. Приложение : WHERE TIME STOOD STEEL; БЕСЫ; КОСТИПОКЕР (рус); STARGLIDER-2; ZX TURBO TEST.

Сергей КОЛЕСНИКОВ/SKL-KEEPER

КРАТКАЯ АНТОЛОГИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ЖУРНАЛОВ НА СПЕКТРУМЕ

2. Обмен опытом. Маленькие хитрости по Ассемблеру, доработки Пентагона (клавиатуры и синклер-джойстик, несколько статей по «железу».

3. Обзор.

4. Интерфейс. Ответы на вопросы читателей, планы на будущее и статья о рыбинских хаккерах.

5. Система. Подробное описание новейших системок.

6. Новелла. По игре «LAST BATTLE».

7. Гости. Интервью с руководителем группы SURDAKAR.

8. Приложение. ROBIN OF SHERLOCK 1,2,3; ПИТОН; МИНЕР; FONT EDITOR; ОСТОПУС; ЗВЕЗДНОЕ НАСЛЕДИЕ - HELP.

ADVENTURER #3

1. Презентация. Несколько приключенческих журналов.

2. Обзор. Новинки ПО и электронных журналов.

3. Интерфейс. Раскрутка и советы по играм : PRINCE OF PERSIA; WILDWEST SEYMOUR; ELITE; ВИННИ ПУХ; БУРАТИНО.

4. Интервью с ребятами из Рыбинской группы INTROSOFIT.

5. Записки бывалого. Новелла по игре STARGLIDER.

6. Обмен опытом. Советы по ремонту и эксплуатации дисководов, методы защиты информации на ZX, подробное описание игры SWITCH BLADE и немного о компьютере AMIGA.

7. Система. Описание нескольких авторских системных программ.

8. Приложение : ИВАН ЦАРЕВИЧ; LAST RAIDER; МИНЕР; COLOR LINES; STARGLIDER; SWITCH BLADE; DLC-2; DLC-4/48.

ADVENTURER #4

1. Интерфейс. Обзор компьютерных журналов. Ответы на письма читателей. Описание игр «SMAGLI-2» и «CRIME SANTA CLAUSE». Новости от Ярославских хаккеров, Фельетон «Как московс-

ADVENTURER #5

1. Презентация. Авторские программы «RAY DISK MONITOR» - восстановление испорченных дисков, «ВОЙНЫ РОБОТОВ» (D) - новая недетерминированная игра, подробное описание программы для создания приключенческих журналов «QUILL».

2. Интерфейс. Обзор читательских писем, новости из Ярославля, раскрутка игры «НЛО-2», рассуждения о проблеме компьютерного пиратства, несколько причин, по которым не стоит покупать PC в качестве домашнего компьютера, описание игры «NEW DIZZY».

3. Обзор. Обзор новинок.

4. Интервью. Интервью с Никодимом, автором «PRINCE OF PERSIA».

5. Раскрутка. Подробное описание игр : «JUNGLE WARRIOR» и «NAVY MOVES» (рус), новелла и описание игры «TRAPDOOR».

6. Оттяг. Несколько прикольных тестов.

7. Система. Описание системок.

8. Обмен опытом. Советы по программированию. Эксплуатация 3,5-дюймовых дисководов.

9. Приложение : ВОЙНЫ РОБОТОВ (D); TRAPDOOR (рус); NAVY MOVES-2; НЛО-2 CHEATER; RAY DISK MONITOR; MASK FONT PRINT; QUILL.

ADVENTURER #6

1. Презентация. Новые проекты : «ROAD FIGHTER» (автогонки), «RTH-5» (стратегия типа LAST BATTLE), «RAY DISK MONITOR 2.3» (диск-доктор), «FONT EDITOR-2.3» (редактор шрифтов). Компьютерная новелла по игре «RTH-4».

2. Интерфейс. Обзор писем читателей, компьютерные новости из Рыбинска и Ярославля, анкета.

3. Обзор ПО.

4. Система. Обзор системок.

5. Раскрутка. Описание русскоязычных приключенческих игр «APOLLO» и «ЧУЖОЙ» + новелла, информация по игре «LORD OF CHAOS», описание игр «WAR GAME-

1», «Страна Мифов» и «SORCERER LORD».

6. Оттяг. Приколы.

7. Обмен опытом. Как сделать дисктовую версию игры, дисковые загрузчики, вирусы в TR-DOS, методы защиты программного кода, что мы выбираем.

8. Новелла по игре «SABOTEUR».

9. Приложение : BOARD FIGHTER (D); KILL ENEMY (D); SORCERER LORD; RDM-2.3 + HELP; ALIEN (рус); FONT EDIT-2.3 + HELP.

ADVENTURER #7

1. От авторов. Вступление. Об авторах. Кто такие киберпанки?

2. Презентация.

2.1. Авторские программы и их описание: «INTER MODE PLAYER 1.1» (плеер с возможностью поиска музона в теле кодового блока); «EXTREME'S TRACKER 1.3» (4-х канальный цифровой редактор); «SPRITES GENERATOR 4.7»; «REAL COMMANDER 1.4»; ЛАБИРИНТЫ СМЕРТИ (D); КУБИК РУБИКА (D); ОСТРОВ ТЬМЫ; «SPECTRUM GUIDE 1.0» (для создания гипертекстовых help-ов); «TOP COPY» (трековый копировщик).

2.2. Альтернатива. О языке программирования FORTH.

2.3. Последний курьер. Новелла и описание игры.

2.4. Орагон. Новелла по игре.

3. Интерфейс. Письма читателей. Оценка интерфейсов. О кнопках, мышках и многом другом (как автор подключал мышку к Скорпиону). «Как я установил «DOMEN OS»». ENLIGHT-97. Нет пиратству! Рыбинские новости.

4. Система. Обзор системок, в т.ч. ZXZIP & UNZIP; TURBO COPIER 2.0; REAL COPY; SOFT COPY 1.3; McDONALD 2.7; ZX TOOLS DE LUXE 2.0; SUPER CATALOG 1.22; XAS 7.432; SMART BOOT (автом. сохраняет каталог на 160 треке); TOTAL COMMANDER 1.4 и другие. ТЕСТОВАЯ ПАЛАТА (подробный разбор «PINK FLOID 3.0» и «CONSUL COMMANDER 2.7».

5. Обзор игрушек, в т.ч. TECHNODROM, ПОСЛЕДНЯЯ АВАНТЮРА, ELOPEMENT и др.

6. Гости. Интервью с JURASSIC SOFTWARE и ACCEPT CORPORATION.

7. Раскрутка. Об играх «MAGICIAN LAND», «MURK 3320», Последняя авантюра. Новелла «Средневековая история».

8. Обмен опытом. О подключении 3.5" дисковода. Программа обработки дисковых ошибок TR-DOS. Быстрая программа рисования линии. DIGITAL MUSIC + SCORPION (как добиться звучания оцифровок на Скорпионе). QUILL - достоинство и недостатки.

9. Оттяг.

10. Новелла «Марафон зомби» по игре «ZOMBI».

11. Приложение : ОСЕЛ; INTER MODE PLAYER 1.10; EXTREMES TRACKER 1.3; КУБИК РУБИКА (D); ZX-FORTH 2.7; ЛАБИРИНТЫ СМЕРТИ (D); SQUARDS; ORAGON; КРЕСТИКИ/НОЛИКИ; SPECCY GUIDE 1.0; SPRITES GENERATOR 4.8; REAL COMMANDER 1.4; THE LAST COURIER (D); TOP COPY-97.

ADVENTURER #8

1. Презентация. Описание программ INSTALLER TO AUTORUN DISK 2.0; DIAMOND; TRICKS 1.3; HELP Z-80.

2. Интерфейс. Письма читателей. Так ли Амига rules? О поддержке произво-

дителями железа своих изделий.

3. Галерея. Картинки от COLORBOX, SLON, CYBER.

4. Система. О программах ZX-IBM EDITOR 1.5M; парольная защита файлов - PPF1.05; MULTI STUDIO 2.0P; MOD'S PLAYER 2.0; CORRECTOR 2.0; STORM 1.1; PERFECT COMMANDER 1.7 и др.

5. Обзор игрушек и демок, в т.ч. QUADRAX и THE DARK EMPIRE.

6. Гости. ETERNITY INDUSTRY, интервью с FELIXом, экстремальщики (DISGUST).

7. Раскрутка. Об играх «ENCYCLOPEDIA OF WAR», «ELOPEMENT», «ISLAND OF DARKNESS», «KNIGHT MARE», новое об игре «WHERE TIME STOOD STEEL».

8. Обмен опытом. Русские глюки (о несурзациах в игре ISLAND OF DARKNESS). Доработка ZX-ASM 3.0. Особенности видеоконтроллера Спектрума. Процедура эффекта для screen-saver'a. Процедура вывода окна. Операции с очень большими числами.

9. Оттяг. Конкурс тестов. Как убить Windows?

10. Новеллы. Сказка капрала Джоклана. Побег из космоса. Ежики-мутанты.

11. Новости, наши и Ярославские.

12. Приложение : HELP Z-80; DIAMOND; TRICKS 1.3; KNIGHT MARE; ENCYCLOPEDIA OF WAR; INSTALLER TO AUTORUN DISK 2.0.

ADVENTURER #9

1. От авторов.

2. Презентация. Описание UNIPLAUER 1.0 (для коллекционирования и проигрывания мелодий), 3-COLOR STUDIO - редактор с возможностью отображения каждой точки своим цветом, PROGRAMM BOX - boot и его конструирование по вкусу, FULL SHITигра, BLACK RAWEN EDITOR 1.01, EARACHE 1,0 -музыкал. редактор

3. Интерфейс. Письма читателей. FUNTOP-98 REPORT, Поучительная история - о разочаровании в PC. CHEATS.

4. Галерея. Картинки.

5. Система. SPWRITE MAKER 4.0 -спрайтовый редактор, TURBO COPIER 2.0, SUPLE STUDIO, ART WORKS

DEMO, BURST EYES 1.2, -text viewer, EXCESS SAMPLE EDITOR 1.4-25, EXCESS DE LUXE PAINT 1.1 DEMO, GRAFIC STATION, GLOBAL COMM. 1.31, QUICK COMM. 2.3, HRUST 1.1, STORM 1.3.

6. Обзор игр. LEPRECON, FUCK COMMUNISTOV, SHERWOOD, KILL PC-2, КОЗЕЛ, CHAINICK: HORROR IN FLAT.

ADVENTURER #10

1. От авторов. Краткое содержание журнала.

2. Презентация. RAINBOW FONT EDITOR 1.0 - редактор спрайтов до 4x4 знакомст, поиск фонтов на диске;

- PICTURE VIEWER 1.14 - boot-просмотрщик с поддержкой ZIP архивов;

- SPECTRUM GUIDE 2.0 - оформлени help-ов;

- TURBO-DEBUGGER - монитор-отладчик.

3. Интерфейс. Письма читателей. - CCC 999 REPORT, Так ли AMIGA RULES? Очередная бредня (о звуке в компе); IRONMAN PRESENTS.

4. Галерея. Картинки от DEADIE и MAXIDROM.

5. Система. Обзор EMAGE WORK STATION 0.91; SPRITE EDITOR, X-DOS 1.41; CHUNKS GRAPH EDOTOR 2.61; FIRESTARTER VIEWER; STEEP FORMAT 2.01; XAS 9.10; EXHUME 0.07.

6. CCC - 999. Интервью.

7. Раскрутка. Адвентюра SOULS OF DARKON.

8. Обмен опытом. GAME MAKING. IEEE числа. Настройка дисководов.

9. Новелла.

10. Оттяг. Шутливые тесты.

11. Наши новости.

12. Реклама.

13. Приложение - RAINBOW FONT EDITOR 1.0 - PICTURE VIEWER 1.14

- SPECTRUM GUIDE 2.0

- TURBO DEBUGGER

- SPRITE GENERATOR

- SOULS OF DARKON

ADVENTURER #11

1. От авторов.

2. Презентация. Крутые яйца. BRUJERIA 1.0 - конвертов PC - экранов на Спектрум. FLN-utilities 1.0 (графика с

PC, ужимание маски в 2-4 раза, перевод в линейный формат, удаление спрайтов из блока, перевод в GRF-формат).

3. Интерфейс. Письма читателей. Зачем тебе ПэЦэ? Какие бывают дизайнеры.

4. Галерея. Картинки.

5. Обзор. Игры WOLF 2,3. ALIENS. JAPANIZE CONTRAST. CAPTAIN CANNIBALS. TOWER POD. Демки игр JACKALS, TOP GEAR, PROGEST X.

6. Раскрутка. DRAGONS OF FLAME. ADVENTURER. EMLYN HUGHES INTERNATIONAL.

7. Обмен опытом. GAME MAKING-2 (с листингами процедур). Опять про ASC II.

8. Железо. Альтеры. Кэмпстон-mouse со схемой.

9. Оттяг. Возрадуемся оттягу. Винни Пух и все, все, все... Гонь от IRONMANa.

10. Реклама.

11. Приложение : COOL EGGS; DRAGONS OF FLAME; E.H.I.S.; PERSPECTIVE COMMANDER 1.0; MACROEDITOR; PICTURE VIEWER 1.18; BRUJERIA 1.0.

ADVENTURER #12

1. От авторов.

2. Презентация. HORROR WORD 1.0; HEWLE PESKER; ЛУННЫЙ BETEP 1.1 (demo); MMKM PLAYER V1240; MECHANIC WARS.

3. Интерфейс. Критика журнала.

4. Обмен опытом. Определение состояния tubro-mode; расчет количества строк на эк-ране.

5. CC-000. Интервью. Репортаж.

6. Гости. STUDIO STALL.

7. Раскрутка. TIMES OF LORE - описание и новелла.

8. Железо. FDD - новые возможности.

9. BORN DEAD #11.

10. Оттяг.

11. Приложение (на 2-м диске): MOON WIND demo; HP 0.01 -монтаж и созд. чанк.анимаций; HORROR WORD 1.0P; HORRORWORD TEST 1.0; UNIPLAYER 2; TIMES OF LORE-128; MECHANIC WARS; PF 2001; HDDDF 0.1; HFORMAT.

(Продолжение следует)

Работаю я программистом на одном предприятии.

И произошел тут такой случай:

Заходит ко мне одна дама и спрашивает: «У тебя Офис 2000 есть?»

На что я ей отвечаю: «Конечно есть!»

Тогда она достает трехдюймовую дискетку и говорит: «Мне сюда его переписи!»

Я чуть со стула не упал.

Mr Fix

Сижу значит сегодня на работе, тихо так сижу, никого не трогаю. Заходит значит женщина из бухгалтерии

и выдаёт коронную фразу:

- У вас кабель, чтобы подключить принтер к дисководу есть?

Я (с явным удивлением):

- Простите что?

Она:

- Ну, кабель, чтобы к процессору принтер подключить...

После этой фразы я ушёл в офлайн...

Crusader

Реальная история: ребята из микро-софта, в версии IE 4 для Макинтошей, чтобы не переписывать код IE 4 под Ма-

Невыдуманные истории

кинтош, встроили в него эмулятор Windows.

Начальник пишет инструкцию для пользователей. Дает мне, типа может добавишь что. Встречаю такую строку: «Запрещается пользоваться мышами без ковриков, от этого они болеют и погибают». Ну не мог не добавить: «Винновный в болезни и гибели мышей будет оплачивать их лечение и похороны соответствен-но». Так и оставили, чую скоро под окном могилки появятся.

Андрей

КУПОН БЕСПЛАТНОГО ОБЪЯВЛЕНИЯ НА 10 СЛОВ

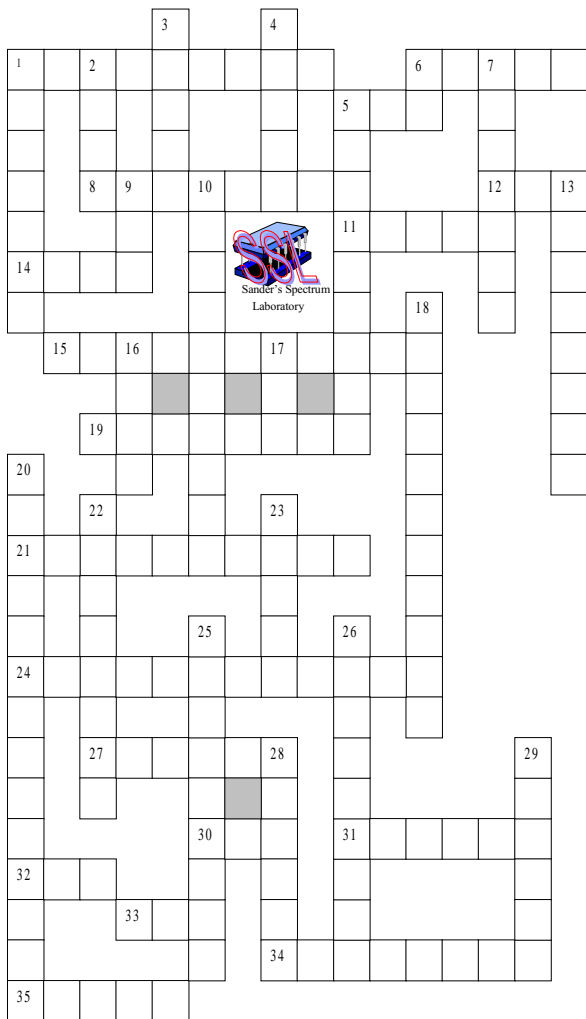
✳ Вырежьте купон по обозначенной линии. Впишите ваши координаты, если хотите, чтобы они были опубликованы вместе с объявлением, они не входят в число слов объявления. Заполненный купон отошлите по нашему адресу. Разрешается использовать до 2-х купонов одновременно, т.е., если прислать 2 купона, то в одном номере газеты можно разместить объявление на 20 слов. Купон, на котором отсутствует наш логотип, считается недействительным.

Фамилия: _____ Имя: _____

Отчество: _____ Адрес: _____

Текст объявления: _____





Ваше творчество

Здравствуйтесь дорогие читатели газеты Абзац!

Я хочу представить Вашему вниманию кроссворд по тематике Спектрума. Печатное издание в выгодную сторону отличается от электронного тем, что в печатном это возможно. Особенность этого кроссворда заключается в том, что он русско-латинский, т.е. в нем встречаются как и русские слова, так и латинские. В начале каждого вопроса в скобках указывается, на каком регистре надо писать слово. Итак, дерзайте!

От редакции. Мы, в свою очередь, объявляем конкурс по этому кроссворду. Читатель, приславший наибольшее количество правильных ответов, получит один номер газеты бесплатно.

По горизонтали: 1.(рус) Клон Спектрума. 5.(лат) Этот Спектрум производят до сих пор. 6. (рус) Что вы сейчас читаете? 8. (рус) Наш любимый компьютер. 11. (рус) Она бывает и бумажная и электронная. 12. (рус) Из этого состоит программа на ассемблере. 14. (рус) Когда Вас подстрелили в игре, программа дает Вам еще один ... 15. (рус) Что такое мышь? 19. (рус) С помощью этой программы Спектрумом пользуются с другого компьютера. 21.(рус) Устройство ввода данных. 24. (рус) Когда нажимают на RESET осуществляется ... 27. (лат) Название московской bbs на реальном Спектруме. 30. (лат) Команда Ассемблера, означающая возврат. 31.(рус) Питерская фирма торговавшая софтом. 32. (лат) Команда TR-DOS. 33.(лат) Новая звуковая карточка для Спекки. 34. (лат) Клон Спектрума (г.С-Петербург). 35. (лат) Электронная газета (г.Ковров).

По вертикали: 1. (рус) В Спектруме их 40 штук, но может быть и больше. 2. (рус) Клон Спектрума. 3.(лат) ... YOUR HEADS игра, развивающая зрительную память. 4.(рус) Программист, взламывающий чужие программы. 5. (рус) Спектрум — это ... 6.(лат) Музыкальный сопроцессор. 7.(рус) Популярная отечественная адвентюра. 9. (рус) @. 10.(рус) Это устройство спасает жизнь летчику в F-16. 13. (рус) Устройство чтения/записи данных. 16. (рус) Питерская фирма — производитель компьютеров. 17. (рус) РУС/... 18. (рус) Железнодорожная платформа в Москве, тесно связанная со Спектрумом. 20. (рус) Сердце компьютера. 22.(лат) Игра, в которой надо спасти Землю от инопланетян. 23. (рус) Известный питерский дистрибьютер. 25. (лат) Популярная старенькая стрелка-бродилка. 26.(рус) Станция московского метро, вблизи которой собираются спектрумисты. 28. (лат) Занятая игрушка и не только на Спекки. 29. (лат) Электронная газета, абсолютный рекордсмен по количеству номеров.

SANDER (г. Москва); ZXNet: 500:95/462.12 Alexandr Kushnikov; Fido: 2:5020/2065.612 Alexandr Kushnikov; E-mail: sander_zx@mail.ru

© Nemo



Единственный известный производитель!

KAY 1024/3SL/Turbo
Spectrum-КЛОН
Сделано в России

198261, СПб, а/я 213

☎ 10-12 мск
22-24

(812) 159-55-69

Частные объявления

Куплю контроллер IBM-клавиатуры и мыши фирмы Скорпион, контроллер кепстон-мышы в исполнении фирмы Create Soft.

Обращаться: На адрес редакции, Шушкова Александру Дмитриевичу
* * *

Приобрету литературу по ассемблеру, составлению игр, также ПО на тему Playboy и т.п.

Обращаться: 628463, Ханты-Мансийский авт. окр., г.Радужный, ул.Магистральная д.10/1, кв.1, Зеленину Ивану Николаевичу.

* * *

Ищу прошивку РФ2 для работы с IBM XT клавиатурой к компьютеру ATM-TURBO++.

Обращаться: 633203, Россия, Новосибирская обл., г.Искитим-3, а/я 256, Попову Антону.

КАК КУПИТЬ «АБЗАЦ»?

Чтобы заказать газету «Абзац», необходимо выслать почтовый перевод в размере:

10 рублей за один экземпляр газеты, если вы проживаете на территории **России**;

25 рублей (0.9\$) за один экземпляр газеты, если вы проживаете на территории другой

страны **СНГ**. Адрес для почтового перевода: **160035, Россия, г. Вологда, а/я 136, Шушкову Александру Дмитриевичу**.

Если вы проживаете на территории **Украины**, то вам необходимо выслать почтовый перевод в размере:

3 гривен (0.6\$) за один эк-

земпляр газеты. Адрес для почтового перевода: **79022, Украина, г. Львов-22, а/я 798, Селеву Валерию Анатольевичу**.

В разделе «Для письменных сообщений» укажите, например, №8 (1). Что будет означать, что вам нужен восьмой

номер газеты.

Число в скобках должно указывать на необходимое вам количество экземпляров.

Убедительная просьба, пишите свой обратный адрес печатными буквами, а так же указывайте полностью свои фамилию, имя, отчество.



Издатель
Perspective
group

Редактор
Александр ШУШКОВ

Дизайн и верстка
Владимир ДЬЯКОВ

Адрес для писем
160035, Россия,
г.Вологда, а/я 136,
Шушкову
Александру
Дмитриевичу

Телефон: (8172) 25-28-71
e-mail: axor@mail.ru

Редакция не всегда разделяет точку зрения авторов отдельных публикаций. За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. При перепечатке материалов необходимо сделать ссылку на газету «Абзац».

Объем 1 п.л.

Номер
подписан
в печать
31 августа 2001 г.